読者の広場

Design Wave誌にひと言

3月号(総力特集「付属ARM基板を使ったシステム開発チュートリアル」の号)について

● 製品に搭載したときのメリット/デメリットを知りたい

ARM7TDMIを評価したいタイミングだったので，助かりました．今回のコアが，市場のどのような製品で使用されている(例えばゲームボーイアドバンス，iPodなど)とか，その開発現場における採用のメリット/デメリットなどが聞けるとよいと思います．（匿名）

● PID制御の記事は勉強になった

サーボ用のコントローラのプログラムをA-D変換，D-A変換のカードを使って作っていました．微分，積分のところがいまーつピンとこなかったのですが，「総力特集 第7章 PID制御の実験」で勉強できました．（つるかめ）

● ユニークな記事を望む

付属基板のチュートリアルの割合が多いためか，従来に比べて全体として内容が薄くなったように感じた．また，チュートリアル自体も複数の記事に分けたにもかかわらず，それぞれが初歩的な内容(開発ソフトウェアの操作，C言語の初歩)に終始しているのが物足りなく感じる．今後連載していくことを考えると，このような構成も理解できるが…．「PID制御の実験」や「アナログ・データ・キャプチャの製作」の記事はユニークな使用方法を提案していて新鮮だった．（匿名）

Term is Funny

『エンジニアの法則裏バージョン』

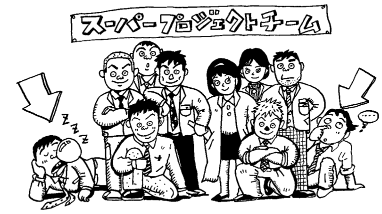
GEH

法則99：チームの法則

どんなに優れた人材を集めてプロジェクト・チームを組もうとも，2割の人員は遊んでいる．

● 追補

遊んでいる2割を外すと，残った人員の2割が遊びだす．



法則100：バカの壁の法則1

どんなに優れた回路でも，バカが組み込むと不思議な動きをする．

法則101：バカの壁の法則2

優秀な技術者が非同期回路を組むと，きれいなさざ波のように美しく動作する．バカが同期回路を組むと，荒れ狂う日本海のごとくほかの回路を浸食する．

法則102：ナウシカの法則

きれいな水(回路)と土(プログラム)では腐海の木々(試作品検証)も毒(バグ)を出さないとわかったの．汚れている(トラブルを出す)のは人なんです．

◆筆者プロフィール◆
回路設計に追われながらもインターネットの魔力に取りつかれ，HP『電影雑記(http://www1.odn.ne.jp/~cbi12830/index.htm)』を営む．現在，技術者として忙しい日々を過ごしている．

ひと口(くち)コメント・コーナー

今月のお題「春…眠くてしかたがないときの『気分転換法』は？」

- 興味ある内容のネット・サーフィン
- ハードいじりをする
- 外の空気を吸って伸び～
- 便座に腰掛けてメール
- 周りに気合いを入れながら，自分自身にも気合いを入れる！
- 短時間の昼寝がもっとも効果的．しごと場では，軽い体操で．

次のお題「新人に戻れるとしたら，『どんな分野のしごと』に就きたい？」

Design Wave Magazine 記事ベスト3

2006年3月号の記事でおもしろかったもの，役に立つ/立ちそうなもののアンケートを実施しました．ここでは，その結果発表を行います．

♪おもしろベスト3♪

第1位	特集	第2章 本誌付属ARM基板の概要
第2位	特集	第4章 ADuC7026開発ツールの使いかた
第3位	特集	第3章 ADuC7000シリーズの概要

♪お役立ちベスト3♪

第1位	特集	第7章 PID制御の実験
第2位	特集	第4章 ADuC7026開発ツールの使いかた
第3位	特集	第5章 GNUツールを使ったADuC7026開発